About SLURPS

Об игре

ХЛУРС — это Хорошая и Лёгкая Универсалистская Ролевая Система. В ней каждый играет две роли: Бога и его верующего. В универсалистской вселенной ХЛУРСы? всякий верующий по-своему интерпретирует Бога. И по правилам они все правы!

Для игры вам понадобятся карандаш, бумага и две десятигранных кости разных цветов. Одна кость обозначает десятки, а другая — единицы, так что бросок даёт число от 1 до 100. Стандартные десятигранные кости отмечены цифрами от 0 до 9: например, результат в «3» на кости десятков и «0» на кости единиц даёт 30. Результат «0» и «0» читается как 100. В конце документа вы найдёте приложение, как играть в ХЛУРС на обычных шестигранных кубиках.

Supreme Being

Высший Разум

В большинстве ролевых игр только один ведущий, но в ХЛУРС Высшим Разумом по очереди становятся все — по разу за круг игры. Высший Разум обеспечивает сюжеты, места действия и всех второстепенных персонажей — одновременно управляя и собственным верующим. Фактически он становится ведущим, у которого есть свой герой. Не забывайте продолжать линии, начатые товарищами!

В начале игры все кидают кости. Кто выбросит больше — тот Высший Разум.

Игра начинается со священных заповедей Высшего Разума. Каждый игрок придумывает по одной. Это может быть что угодно, от «Не убий» до «Не отведай мяса по воскресеньям».

Пример. *Играющие передают по цепочке листок бумаги и дописывают свои заповеди. В итоге на листочке следующее: «Не садись без молитвы», «Постись после заката» и «Не говори с человеком в белом».*

Раз в час, или когда каждый игрок потерял хотя бы по одному верующему (смотря что случится раньше), выбирается новый Высший Разум. Те, кто ещё не был Высшим Разумом, сравнивают свою божественную силу. Игрок с самой низкой божественной силой становится Высшим Разумом (ничью разрешайте броском кости). Когда каждый один раз побывал Высшим Разумом, игра заканчивается. Или по общему согласию можно разыграть ещё один круг. Чтобы избежать споров, можно договориться о числе кругов заранее.

Divinity

Бог

Далее каждый игрок определяет, насколько его Бог милосерден или жесток. Высший Разум один, но каждый интерпретирует его по-своему. Бог вашего верующего — это отражение его веры. Оцените его милосердие по шкале от 1 до 100. Бог с милосердием 50 будет переменчивым, то щадя, то гневаясь. Бог с низким милосердием будет жесток и мстителем. Доброму, светлому Богу соответствует высокое милосердие. В любом случае милосердие не может быть ниже 25 и выше 75.

Божественная сила вашего Бога сначала равна нулю. В игре побеждает тот, у кого выше божественная сила.

Пример. *Я предпочитаю миловать верующих, но всё же оставляю возможность для гнева. Я назначаю своему Богу милосердие 70. Это значит, что у его бросков милосердия будет 70%-ный шанс милости и 30%-ный шанс божественной кары.*

Supplicants

Верующие

Из страха или благоговерия, надежды или любви — простые смертные встают на путь служения Высшему Разуму. Каждый игрок управляет одним верующим. Если верующий погибает, игрок создаёт нового. Сделать это очень просто: придумайте ему имя, миссию и запишите 3 очка судьбы. Здесь достаточно пояснить только миссию: это цель существования верующего, сколь угодно масштабная или простая. Для некоторых это профессия («Стражник короля», «Резчик», «Маляр»). Для других — высшее предназначение («Проповедовать заповеди», «Призывать к единству»). А некоторые и вовсе безумны («Бог говорит со мной устами этой черепашки»).

Если ваш верующий погибнет, вы создаёте нового. Можете дать ему другую миссию, но если хотите — он продолжит дело предыдущего.

Пример. *Мой верующий — Езекия, взявший на себя миссию «Сеять раздор среди безбожников». Я нарисовал ему 3 кружка для обозначения очков судьбы и готов играть.*

Chancy Situations

Риск

Когда верующий берётся за дело с существенным шансом провала (а не какое-нибудь завязывание шнурков), Высший Разум попросит кинуть кости. Результат в 50 и менее считается успехом, а выше 50 — провалом.

Если задача тесно связана с миссией верующего, игрок имеет право поменять местами кость десятков с костью единиц. Например, возьмём верующего с миссией «Нести слово Божие посредством песни». Волею судьбы он оказался пред троном Императора, где должен спеть достойную хвалу высшей силе. На кубиках выпало 73. Но поскольку это тесно связано с миссией персонажа, игрок меняет кости местами и получает 37 — успех! Если причастность задачи к миссии сомнительна, пусть все игроки (включая вас) проголосуют, а Высший Разум, если необходимо, разрешит ничью.

Пример. *Езекия пытается объяснить блага монотеизма группе угрюмых язычников. Я придумал сделать это с помощью притчи о мудрой черепахе и ветреном голубе. На кубиках выпало 82 — куда больше 50, провал. Высший Разум с ухмылкой сообщает, что язычники схватили и связали Езекию.*

Ещё пример. *Бедняга Езекия в плену, под охраной. Он решает последовать своему призванию «Сеять раздор среди безбожников» и пытается настроить охранника против вождя племени. Мне выпало 71, то есть провал. Но поскольку задача связана с миссией персонажа, я меняю кости местами и получаю 17, успех!*

Если выпадает дубль (скажем, 33 или 77), случаются невероятные вещи! Для начала, исход действия описываете вы, а не Высший Разум. Успешный бросок говорит о неожиданном, умопомрачительном достижении, которое также добавляет верующему очко судьбы. Провальный бросок означает самую худшую развязку, как правило, комическую, и верующий теряет очко судьбы. Что происходит, когда очки судьбы кончаются — читайте ниже в главе «Судьба и гибель».

Помните, что очко судьбы можно потерять только при невероятном провале (броски 55, 66 и так далее) или при провале броска милосердия. Даже опасная задача (такая как сражение на мечах или схватка с крокодилом) в случае провала даёт лишь забавный или косметический эффект без далеко идущих последствий. Всё-таки Бог хранит верующих.

Пример. *Странствующий безумец вызывает Езекию на дуэль — на камнях! В первом раунде я выкидываю 67, провал. Высший Разум объявляет, что соперник попал Езекии по уху, которое тут же распухло. Во втором раунде я выкидываю 88 — полный провал. Высший Разум не только перечёркивает у меня очко судьбы, но сообщает, что Езекия свалился бездыханным на милость ликующему безумцу.*

Breaking Tenets

Нарушение заповеди

Если верующий другого игрока нарушил священную заповедь, укажите на это. Обвиняемый игрок может попробовать оправдаться сюжетными причинами. Остальные голосуют об убедительности оправдания. Ничью разрешает Высший Разум. Если голоса сложились не в пользу обвиняемого, тот кидает бросок милосердия. Если выпало число, меньшее либо равное милосердию его Бога, верующий прощён. Если же выпало больше, то верующего постигает небесная кара, и он теряет очко судьбы.

Пример. *Игрок за Белию замечает, что Езекия нарушил священную заповедь «Не садись без молитвы». У меня нет оправдания такому богохульству, так что я кидаю кости. Выпало 68 — близко, но всё же меньше милосердия моего Бога (70). До Езекии доносится далёкий гром, но больше ничего не происходит.*

Пример. *Езекия обнаруживает, что Тобиас не постится после заката, и взывает к Небесам. Игрок Тобиаса выкинул 46, гораздо больше милосердия его Бога (30). Тобиас теряет очко судьбы, а его ночная трапеза оборачивается роем тараканов.*

Creating Tenets

Создание заповеди

Вот где ХЛУРС показывает своё истинное лицо! Верующий может когда угодно придумать новую заповедь и указать на её нарушение другим персонажам (и зачастую себе). Для этого возвестите новую заповедь, перепишите её на лист персонажа и киньте бросок милосердия за каждого нарушителя. Если выпало число, меньшее либо равное милосердию вашего Бога, то грешник милован. Если же выпало больше — грешника постигает кара на ваш выбор, и он теряет очко судьбы.

Пример. *Езекия обвиняет Белию и Тобиаса в том, что они не омыли руки перед едой. Я записываю на свой лист «Омой руки перед едой» и бросаю кости. За Белию у меня выпало 51, а вот за Тобиаса — 92. Его тело покрывается язвами, и персонаж теряет очко судьбы.*

Если вы захотите повторно указать на нарушение созданной вами заповеди, следуйте той же процедуре, но записывать ничего уже не нужно.

Указывать можно только на нарушение созданных вами либо священных заповедей. Как только новая заповедь записана одним из игроков, остальные уже не могут ловить друг друга на её нарушении, пока она не станет священной.

Пример. *Белия задумал проучить своих товарищей священной дланью Господней за ужином. Однако Езекия уже занял заповедь «Омой руки перед едой», так что придётся придумать что-то новое.*

Пример. *Езекия погибает от полчища гнусов, и голосование игроков решает сделать заповедь об омовении рук священной. Радостный Белия теперь может использовать её против остальных (и не только он).*

Fate and Death

Судьба и гибель

Когда у верующего не остаётся очков судьбы, он погибает. Остальные игроки прибавляют очки судьбы своих персонажей к собственной божественной силе. Затем проходит всеобщее голосование по каждой новой заповеди, предложенной погибшим верующим (игрок погибшего тоже участвует). Если голоса складываются за включение заповеди в канон, она становится священной и действует так же, как заповеди, введённые в начале игры. Затем вы создаёте нового верующего.

Заповеди, не прошедшие голосования, вычёркиваются и могут быть созданы заново любым игроком.

Гадаете, зачем вообще принимать заповедь в канон? Ответ прост: чем больше священных заповедей, тем больше возможностей уличить других верующих.

Afterword

Послесловие

Благодарности

- Спасибо GURPS за столь забавный акроним.
- Спасибо Грегу Столзи и «Неизвестным армиям», что открыли для меня мириады механик с десятигранными костями.

SLURPS с обычными кубиками

Приложение от переводчика

В ХЛУРС можно играть и обычными шестигранными кубиками. Отличия следующие:

- Кубики читаются так же, как два десятигранника, только дают число от 11 до 66.
- Милосердие божества нужно оценивать по 66-балльной шкале вместо 100-балльной. Милосердие не может быть меньше 25 и больше 52.
- Успехом при выполнении рисковой задачи считается результат меньше 40. Результат в 41+ считается провалом.